【＋Head】オリジナル3Dモデル

「刃錐」(Hagiri)

説明書　Ver0.3-(2026/04/15)



https://propofol-7.booth.pm/items/7671556

【利用規約】

本規約は、あしやまひろこ(@hiorko_TB)氏が作成したVN3ライセンス
(https://www.vn3.org/)のテンプレートを使用しています。

規約全文(JP)

20260415124358vn3license_ja.pdf

Terms of use(EN)

20260415124358vn3license_en.pdf

使用条款(ZH)

20260415124358vn3license_zh.pdf

이용규약(KO)

20260415124358vn3license_ko.pdf

【連絡先】

制作　　：uwanadare(宇和／らぜぱむ)

Booth　　:https://propofol-7.booth.pm/

X(旧Twitter)　　:@death_nadare

※Boothのメッセージ機能からのご連絡が最も確実です。

【注意事項】

▲本商品には武器ギミック、死亡ギミック、負傷/傷痕表現といった人によっては不快に感じる要素が含まれます。該当アイテムをご利用の際は必ず配慮･棲み分けをお願い致します。

▲ダウンロード商品の性質上、返品、返金等に応じることはできません。

▲Unity2022.3.22f1で制作･動作確認をしております。それ以外での動作は確認しておりません。

▲VRM、ResonitePackageはデフォルトの見た目で最低限動かせる様に軽量化･セットアップを行った物になります。調整や改変状態でのセットアップ等は購入者様ご自身で行って頂く必要があります。

▲インポート前に、下記2点の最新版をプロジェクトにあらかじめ導入して下さい。

・liltoon

https://lilxyzw.booth.pm/items/3087170

・Modular Avatar

https://modular-avatar.nadena.dev/

【製品仕様】

▲本3Dモデルは共通素体「＋Head」を使用させて頂いております。

▲衣装の構造上、貫通したりメッシュの裏側が見える場合がある箇所がございます。

可能であれば今後の更新で修正する場合がございます。

▲現状はPC版のみ対応しています。今後のアップデートでAndroid/iOS版対応Prefabの追加を検討しております。

【モデル詳細】

ボーン構造:Humanoid

パフォーマンスランク:VeryPoor(未改変状態)

【設定済項目】

・リップシンク/まばたき/PhysBone(髪,衣装)

・表情42種(ハンドジェスチャー割り当て左右計14種×3セット)

・追加ハンドジェスチャー21種(Neutralを除く7種×3セット)

・AFK時ポーズ&表情

・頭部撫でられ時表情

・立ち/しゃがみ/伏せ/sit(いずれも静止時ポーズのみ差し替え)

・前髪FakeShadow/顔SDF影/白目AOブロッカー

【ポリゴン数一覧】(アップデートで変動する場合がございます)

総ポリゴン数(ギミック除く)	**59359**
PlusHead素体部分	20054
衣装	19352
髪	7195
顔(Body)	12758
ヘイロー	704
ペットドローン(R.A.T.)	6540
ナイフ(G.N.A.W.)	2624
拳銃(P.E.S.T.)	2436
三つ編み付きボブヘア	6880
ロングヘア	4618
眼帯	1440
顔包帯	360
顔ガーゼ	164
手足包帯	3554
四肢切断パーツ	1226

【シェイプキー数一覧】(アップデートで変動する場合がございます)

顔	1022　(MMD準拠53種/VRM準拠4種/ARKit準拠52種含む)

素体	30　(消去用)
髪	65
衣装(インナー)	2　(消去用)
ピアス	23　(位置調整用)
三つ編み付きボブヘア	43
ロングヘア	41
手足用包帯	6　(消去用)
四肢切断パーツ	8　(消去用/長さ調整用)
顔包帯	1　(眼帯併用時用)

※仕様上、同時に数値を上げ過ぎると破綻するシェイプキーや、併用を想定していないシェイプキーがございます。あらかじめご了承下さい。

【同梱物】

▲フォルダ

・Readme

・改変用PSD/PNG

・FBX

・ステッカー用画像(VRC＋向け/思い付き次第追加予定)

・unitypackage

・VRM1.0

・ResonitePackage

▲unitypackage内容

・セットアップ済Prefab

・改変用Prefab

・衣装単体Prefab

・ギミック

・色違いマテリアル

・おまけ

※Prefabについて

名前に「NoScar」と入っているアバターPrefabは、素体テクスチャが傷痕無しの物となっております。傷表現が苦手な方はこちらを選択して下さい。

▲おまけ内容※いずれもMA対応

・三つ編み付きボブヘア(刃錐専用)

・ロングヘア(刃錐専用)

・手足用包帯

・四肢切断パーツ(AAO使用前提)

・眼帯/顔用包帯/頬ガーゼ

【ギミック】

▲各ギミックは「刃錐」用に制作しています。他アバターでの動作を保証するものではございません。

▲各ギミックはPBやContactを使用している為、うまく操作できない場合はアバターのオーバーレイをONにして位置を確認して下さい。

▲ナイフギミックと拳銃ギミックは各EXMenuの「コンタクトON」をオンにしないとハンドジェスチャーでの操作ができません。(暴発防止)

▲ハンドジェスチャーでの操作とEXMenuからの操作は基本的に干渉しません(例:ハンドジェスチャーで拳銃を取り出し、EXMenuの「発砲」を押しても発砲しない)
▲今後のアップデートで操作方法の変更、機能追加等を行う場合がございます。

【①ヘイローギミック】

・ヘイローのPBを掴む→トリガーボタン押下で死亡
・掴まれ中と死亡中は専用の表情に変化(死亡中のみリップシンク停止)
・復活-両手Fist

【EXMenu】
・無敵(PhysBone掴み無効)
・自滅
・復活(デスクトップ向け)

※ヘイローのPBが固定されるとDieエモートが再生される仕組みです。コントローラーのGrabボタンで一旦掴んで、トリガーボタンを押す感じでやると殺しやすいです。

※自分自身のヘイローが自分視点から見えないのは仕様です。ミラーやカメラには映ります。
今後のアップデートで自分からも見える状態に切り替えるメニューの追加を検討中です。

※ギミックが不要、単にアクセサリーとしてヘイローを付けたいという方はギミック無しPrefabをご利用下さい。
(Kantsuholo > Hagiri > Gimmicks > Halo_Gimmick > Halo_NoGimmick.prefab)

※表情やトラッキングがおかしくなった場合はアバターをリセットして下さい。

【②ペットギミック(R.A.T.)】

※Ver0.3時点では左手操作のみ実装しています

・掴む-左Fist

・ワールド固定-掴んでいる最中に左Open

・ワールド固定解除-オブジェクト付近で左Fist

・追従再開-両手ThumsUp

【EXMenu】

・オブジェクトのオンオフ

・ワールド固定(デスクトップ向け)

・ライトのオンオフ/ライトのローカル化

・オブジェクトの向き変更(掴み中のみ)

【③ナイフギミック(G.N.A.W.)】

※ハンドジェスチャーでの操作は、EXMenuの「コンタクトON」をあらかじめオンにしておく必要があります

・抜刀-鞘付近で右Fist

・納刀-鞘付近で右Open

・逆手持ち-抜刀中に右Fistしながら振る

・逆手持ち解除-逆手持ち中に右ThumbsUpしながら振る

【EXMenu】

・Contactのオンオフ

・抜刀/納刀(デスクトップ向け)

・逆手持ち(デスクトップ向け)

・透明パーティクル放出(一部ゲームワールド等で判定あり)

・専用ナイフ持ち手ハンドジェスチャーのオンオフ(撮影等向け)

【④拳銃ギミック(P.E.S.T.)】

※ハンドジェスチャーでの操作は、EXMenuの「コンタクトON」をあらかじめオンにしておく必要があります
※取り出し中は左手が専用ハンドジェスチャーに固定されます
※弾は一部ゲームワールド等で判定が入ります

・取り出し-右前腕付近で左ThumbsUp(デフォルト衣装の袖から取り出すイメージです)

・収納-右前腕付近で左Open

・発砲-左RocknRoll

【EXMenu】

・Contactのオンオフ

・取り出し/収納(デスクトップ向け)

・発砲(デスクトップ向け)

※EXMenuのエモート > カスタムエモート > 立ちループセット1 に簡易的な物ですがデスクトップ向けの射撃用ポーズが入ってます

【⑤コライダージャンプ&ダッシュ(S.E.F.System)】

・EXMenuから起動(移動モーションが変わります)

・上昇-ジャンプ

・ダッシュ-上昇後に左Fist

※ダッシュ中は一部ゲームワールド等で判定が入るパーティクルが出ます(EXMenuからオフ可)

【EXMenu】

・ギミックのオンオフ

・背後のホログラムとパーティクルのオンオフ

【⑥トレイルペン(NezumiPen)】

・EXMenuから起動

・描画-右FingerPoint

・消去-EXMenuの「消去」

【EXMenu】

・ペン起動

・消去

※現状右手用のみです。今後左手用Prefabか持ち替え機能のどちらかを追加予定です。

※デフォルトでは5分経過すると書いた線が消えます。Nezumipen＞PenModel＞Trailの設定から「Time」の数値を変更すると消えるまでの時間を変更できます。
※線の色を変更する場合はUnity上で「trail」マテリアルから変更してください。メニューでの色変更機能の追加予定はございません。

【⑦口でPBを掴めるギミック(Bite)】

弊ショップが出している以下のギミックと同一の内容です。
https://propofol-7.booth.pm/items/7949599

・EXMenuの「PB_Bite」をオンで右手の掴み判定が口元に移動(指の判定は移動しません)

※位置が分かりづらい場合はアバターのオーバーレイをONにして位置を確認して下さい。
※デスクトップでは掴む動作はできません。
※構造上、掴み判定を口元に移動すると鼻水のPBを優先的に掴んでしまいます。VRC内設定から「自分のアバターへのインタラクト」をオフにする事で正常に動作するようになります。

【改変について】

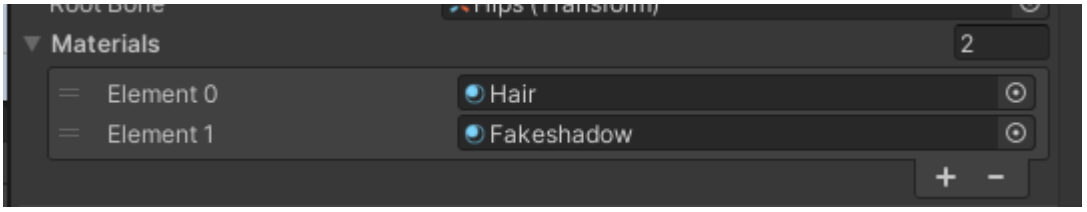
【基本的な改変方法】

顔つきや表情といった基本的な改変方法に関しては、ヒグマのねぐら Bear's Den様の「VRChat向けCustom Animator Controllers」のマニュアルを参照して下さい。
https://pocho.booth.pm/items/4424448

【色改変について】

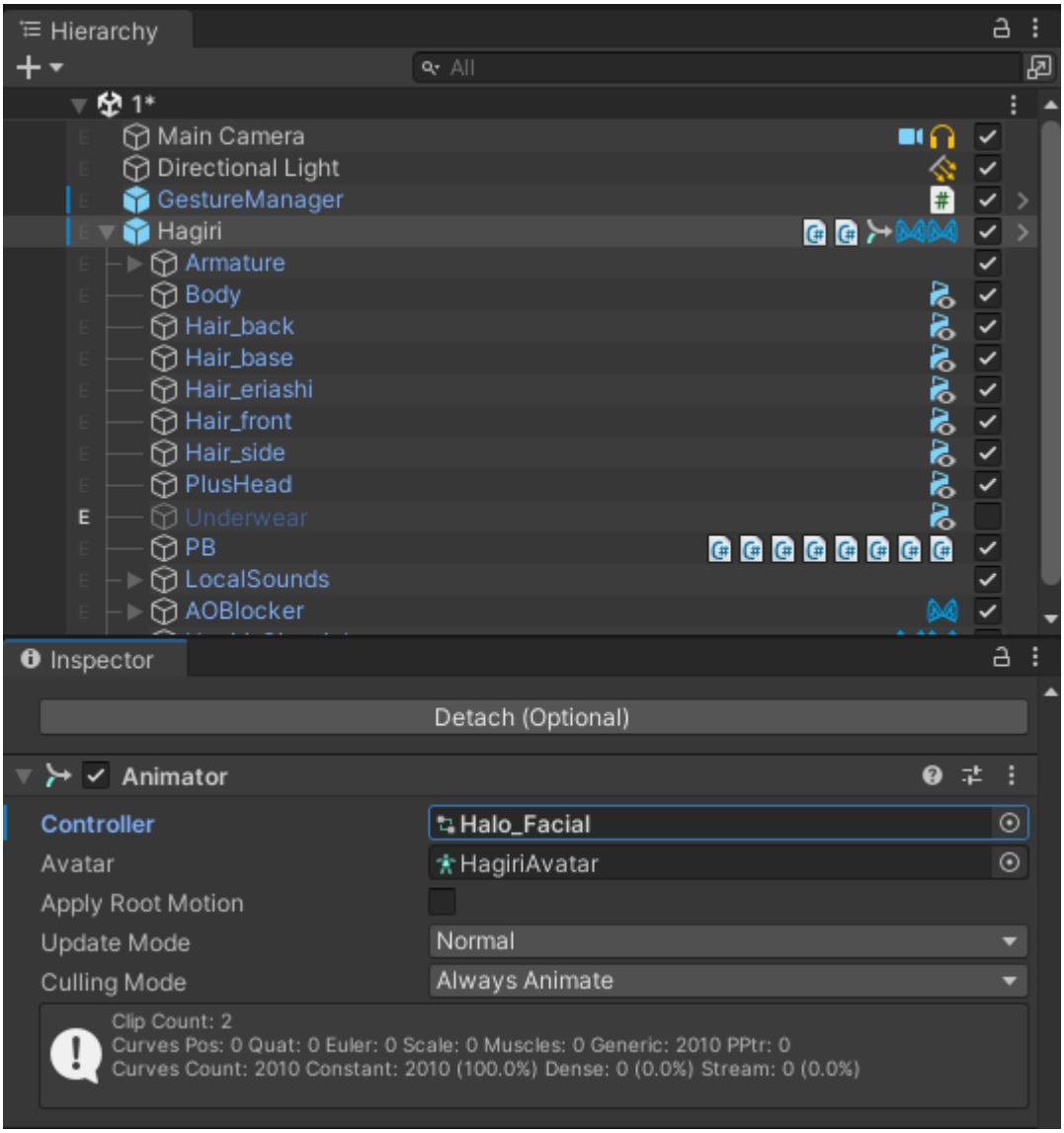
・Unity内のみで色改変を行う場合はKantsuholo > Hagiri > Mat > Mask 内のマスクをご利用下さい。
瞳用(Eye)、襟足用(Hair_eriashi_color)、眉毛用、睫毛用をご用意しております。
追加で必要な改変用マスクがあればご連絡下さい。

・前髪にFakeshasowを使用している為、D&Dで髪マテリアルを割り当てただけだと見た目がおかしくなります。Hair_FrontのMaterials欄のElement0に使用したい色の髪マテリアルをセットして下さい。



【ヘイローギミックの表情改変】

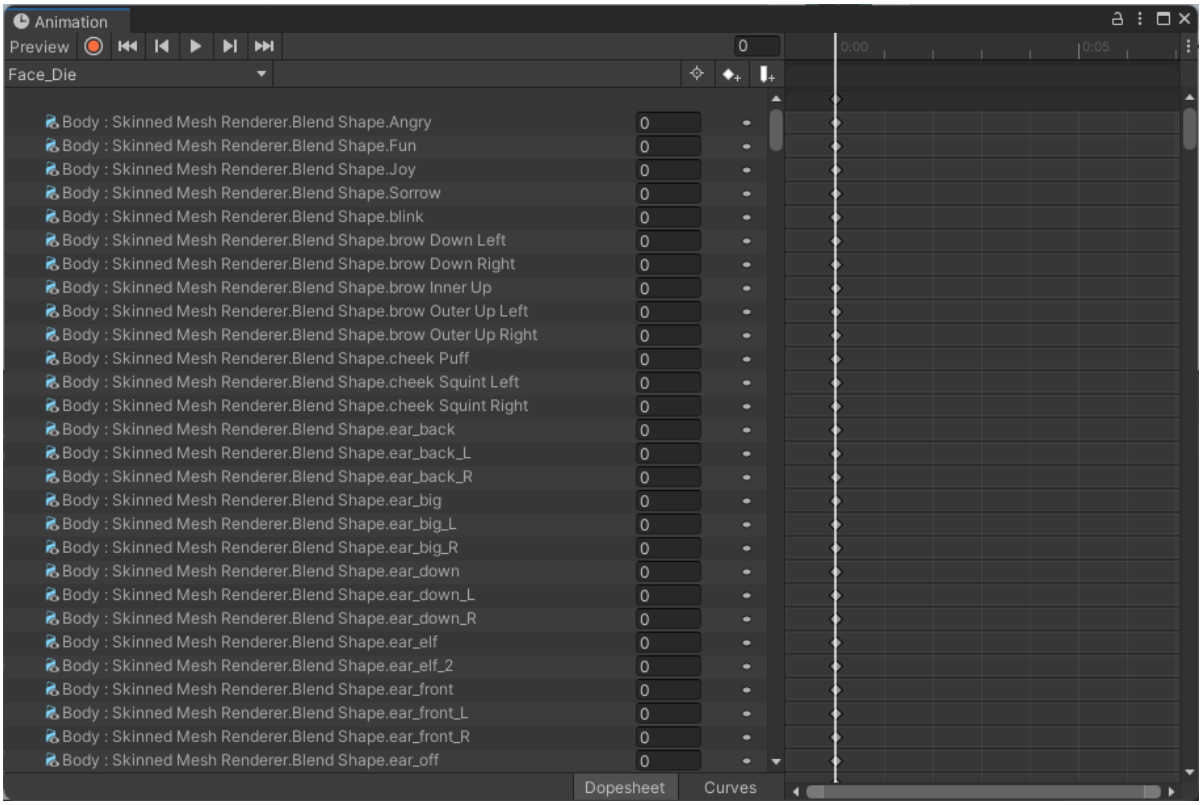
①アバターのAnimatorに「Halo_Facial」をセット



②変えたい表情アニメーションクリップ(掴まれ中又は死亡中)を選択し、通常の表情改変と同じように改変



③使わない表情シェイプキー(リップシンク用以外)を全て0で記録(これをしないとハンドサイン割り当ての表情と混ざるため)



※掴まれ時の表情は口変形キャンセルがされない為、口を大きく変形させるシェイプキーを含めると喋った際に破綻する場合がございます。

④最後に、アバターのAnimatorから「Halo_Facial」を外す

【ポーズ系ツールを入れるとヘイローギミックに不具合が出る】

一部のポーズツールを導入した状態で、ヘイローギミックを作動させた後にトラッキングがおかしくなる不具合を確認済です。

その場合はエクスプレッションメニューからアバターをリセットして下さい。

※ポーズ固定中にヘイローギミックを操作するのは基本的に非推奨です。今後直せそうなら何とかします。

【FaceEmoを導入するとヘイローギミックの表情が変わらなくなる】

FaceEmoのMA Merge Animatorのレイヤー統合優先度をヘイローギミックの「Halo_Facial」より大きい数値にして下さい。
※ヘイローギミックが表情に影響する関係上そもそもあまり相性が良くないかもしれません。

【おまけ髪型について】

おまけ髪型のfrontとbaseはデフォルト髪型と同一の形状ですがマテリアルが違います。使用する際は容量削減の為にデフォルトの髪を全て削除またはEditorOnlyにする等の対処をおすすめします。

【四肢切断パーツについて】

使用する際はAvatar Optimizer(https://anatawa12.booth.pm/items/4885109)を導入し、素体にAAO Remove Mesh By Boxを追加して不要な部分を消して下さい。
メッシュ削除ツールであれば他のツールでも構いません。

※今後のアップデートでMA Mesh Cutterを使用する等の別方式への変更を検討中です。

【クレジット】

▲使用アセット
以下の商品を組み込んで使用させて頂いております。

［素体部分］Legacy System Works様

＋Head アバター制作者向けVRChat用素体

https://lsw.booth.pm/items/5153266

注文番号-59872460

［Animator部分］ヒグマのねぐら Bear's Den様

VRChat向けCustom Animator Controllers

https://pocho.booth.pm/items/4424448

［衣装部分］脳内御花畑様

【無料】ほんもの布のテクスチャ・ノーマル【CC0】

https://hanahanasena.booth.pm/items/6462514

［ペットギミック部分］TORINOSUKEの家様

追従ギミック（無料）

https://torinosuke05.booth.pm/items/6090345

［拳銃ギミック部分］超兵器工房様

VRC用 『メカ弾エフェクト』

https://booth.pm/ja/items/3562410

［コライダージャンプ&ダッシュ部分]ねこさんちのものおき様

VRChat Avatars3.0向けホバー移動モーション＋α(無料/CC0)

https://xlwnya.booth.pm/items/3328986

▲ギミック制作協力(敬称略)

【ヘイローギミック制作/ブラッシュアップ】

かかしのクロウリー

https://kuebikogames.booth.pm/

【武器ギミック制作アドバイス】

あやの1122

https://ayanosworld-shop.booth.pm/

【ギミック動画撮影協力】

天蕾りあす

▲ギミック参考記事

ライトギミック

https://note.com/_shift4869/n/n1d2795c99e18

武器ギミック

https://note.com/deep_coyote3166/n/n862e3a7c1159

▲テスター(敬称略･順不同)

ぱふTAP/れいんHEART/魅兎/栓/misakide/ひのでくん/Nemesis5963🐟🫧🍸/たゆたまる/ふぃーねお嬢様/マエさん/あやの1122/mzb🚀/にわか勇者/ゆるり うか/OKIKU/詩歌(しいか)/Aries_ありえす_/syaroto

---

【更新履歴】

2025/12/04-販売開始

2025/12/23-Ver0.2

[修正]

・上着袖の形状/PhysBone設定を調整

・ナイフギミック(G.N.A.W.)内に不要なメッシュとマテリアルが残っていたのを削除

・ヘイローギミックで死亡した際の表情でリップシンクが動いてしまう時があったのを修正

・おまけ髪型(ロングヘア)のPhysBone設定とコライダー設定を調整

[追加]

・色違いマテリアル(黒×赤)を1種追加

※素体マテリアルは「Albino」と同一の物を使用する事を想定しております

・片目用/眉毛/まつげ/襟足、髪ベース色変え用マスクを追加

・PSDファイル内に色違いレイヤーを追加[Body-舌カラー緑/Cloth-色違い(黒赤)]

2026/02/17-Ver0.3

[修正]

・一部リップシンク用シェイプキーで口内メッシュが貫通していたのを修正

・瞬きアニメーションを微調整
・CACの撫でられギミックのPrefabをアバター内に入れ忘れていたのを修正
・ヘイローのPBのMaxStretchをInfinityから10に変更(今後追加予定のギミックとの兼ね合い)
・Eye Movementsの設定を調整
・LowerBodyのUse Auto-Footsteps for 3 and 4 point trackingのチェックを解除(コライダージャンプ時の足のバタつき防止)
・アバタールートにMA Mesh Settingを追加(Bounds設定統一用)
・衣装にMA Mesh Cutterを設定
・「Hagiri_Gimmicks」Prefabの必要性があまり感じられなかった為削除
・ギミックのアイコン用フォルダの名前を変更
[追加]
・コライダージャンプ&ダッシュ(パーティクル付き)
・専用ペンモデル&ハンドジェスチャー付きトレイルペン(現状右手用のみ,今後左手用Prefabか持ち替え機能のどちらかを追加予定)
・PBを口で掴めるギミック

2026/04/15
VN3ライセンスの特記事項追加(再配布について)

2026/12/3(予定)-Ver0.3.1
・ヘイローギミックを「鬼々姫(EX版)」のギミックと連動するよう調整
---
xxxx/xx/xx-Ver0.4(予定)
【無料版(KTHBody版)】
・配布開始

【＋Head版】
・Mobile版対応Prefabを追加
・頭部/衣装/おまけアイテムを全面的にリニューアル
・ギミックのパーティクルをリニューアル
・白目のAO影防止オブジェクトを削除(下記ツールでの対策に切り替える為)

・Zatools: kb10uy's Various ToolsとAAOの導入を必須化